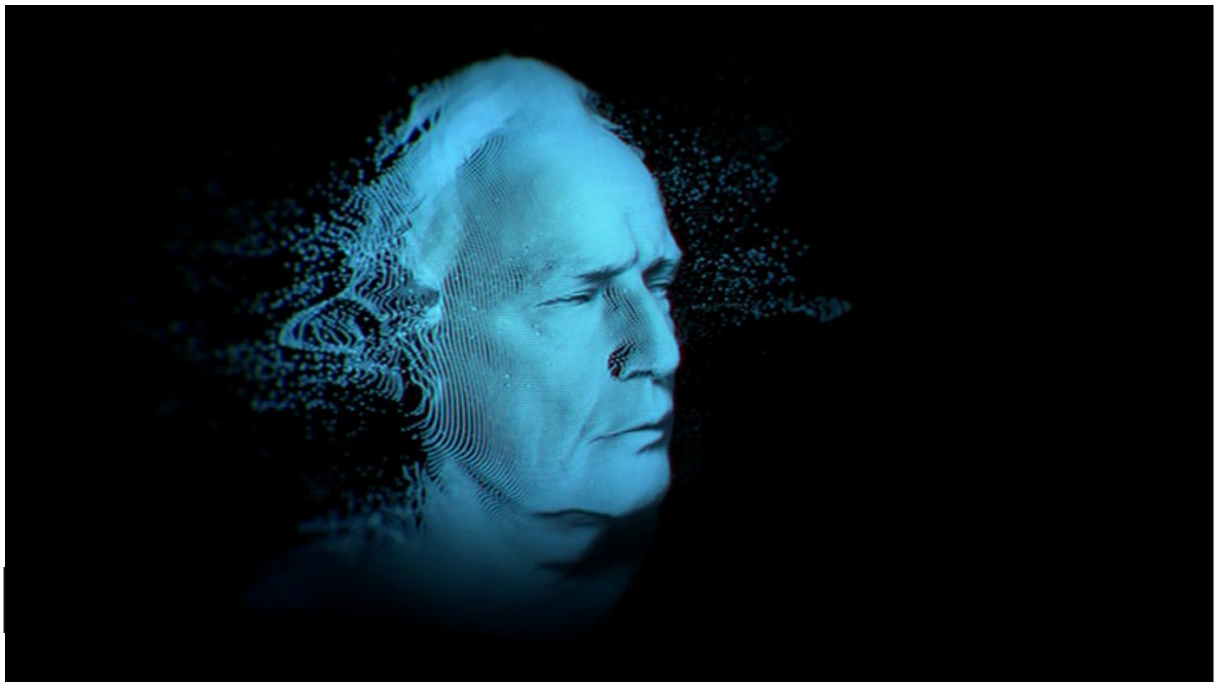
L'acteur à l'ère du numérique

Vendredi 2 février 2018

Journée d'étude organisée par Christophe Damour (Strasbourg, ACCRA, EA3402), Arnaud Duprat (Rennes 2, Arts : Pratiques et poétiques, EA3208) et Hélène Valmary (Caen, LASLAR, EA4256)

Amphi B019



Matinée
9h30-10h. Accueil (café) et actualités du laboratoire.

10h-10h30. « Introduction » : Christophe Damour, Arnaud Duprat, Hélène Valmary

10h30-11h15. « Délit de faciès: l'idée d'une expressivité semi-numérique du visage de l'acteur contemporain » : Yannick Kernech (Rennes 2)

Il s'agit, au sein de cette communication, d'examiner et d'interroger les défigurations partielles du visage de quelques personnages issus du cinéma américain contemporain, et plus particulièrement des antagonistes comme Double Face de *Dark Knight* (Nolan, 2008), incarné par Aaron Eckhart, ainsi qu'Arlington Steward du film *The Box* (Kelly, 2009), joué par Frank Langella. Si ces mutilations s'avèrent très dissemblables du point de vue de leur représentation, de leur signification – une brûlure pour le premier, une amputation proche de l'effacement pour le second – et de leur dramatisation, ces mises en chair de la blessure demeurent néanmoins toutes deux numériques. Nous sommes ainsi en présence de véritables performances semi-numériques, liées à des expressivités fracturées dont la matière même relève d'une juxtaposition entre la chair « réelle » de l'acteur et son pendant numérique altéré – qu'elle procède d'un effacement ou qu'elle soit à l'inverse animée. Dès lors, comment appréhender cette concomitance, dans la singularité d'un visage et de son expressivité, du réel et du numérique (niveau théorique) ou encore des données actorales brutes d'un côté et numériques, voire interfacées de l'autre (niveau technique) ? En dernier lieu, qu'en est-il du sens d'une telle fracturation (niveau esthétique) ?

11h15-11h30. Pause et discussion

11h30-12h15. « Performance capture et jeu d'acteur dans La Légende de Beowulf (R. Zemeckis, 2007) : libération de la mise en scène ou inféodation du découpage ? » : Jean-Baptiste Massuet & Simon Daniellou (Rennes 2)

L'émergence de nouvelles technologies de captation numérique des corps depuis le début des années 2000 au cinéma dans le but de créer des personnages virtuels à l'écran a suscité de nombreuses questions concernant l'incidence de ces procédés – *motion capture, performance capture* – sur le jeu d'acteur. Ces corps vêtus de combinaisons de lycra noir recouverts de marqueurs et évoluant au sein d'un espace vide (le « Volume ») incitent en effet à s'interroger sur la manière dont les comédiens adaptent leur méthode à ce dispositif en apparence très contraignant. Mais l'impact de la présence toujours réelle de leurs corps sur les choix de « mise en cadre » désormais censés s'opérer au moment de ce que l'on avait jusqu'à présent coutume d'appeler la « postproduction », n'a en revanche pas été véritablement interrogé.

En effet, si l'un des enjeux de la *performance capture* est de procurer une forme de « libération » des possibilités de découpage offerts au réalisateur qui peut désormais tester de nombreux axes de prise de vue ou réaliser des mouvements de caméra physiquement impossibles dans des décors irréalisables en prises de vues réelles – et tout cela *a posteriori* de la phase de « mise en scène » –, il n'en reste pas moins que le « tournage » doit la plupart du temps préparer le terrain aux infographistes en charge de la mise en images définitive du film. L'espace du « Volume » accueille ainsi des dispositifs variés (plateformes mouvantes, matelas, estrades, blocs empilés, tréteaux, structures métalliques, etc.) qui constituent autant de points de repère pour des acteurs adoptant leur jeu aux conditions physiques de la situation qu'ils sont censés vivre. Dès lors, la mise en scène, au sens théâtral (positionnements, mouvements, déplacements, interactions), des acteurs dans un espace finalement contraint ne détermine-t-elle pas dans une large mesure les choix de mise en cadre, c'est-à-dire de mise en scène cinématographique, pourtant réputées illimitées dans le cas de la *performance capture*, contredisant le principe même du dispositif ? En outre, la primauté généralement accordée au visage comme lieu de la performance actorale et donc centre de l'attention spectatorielle, qui plus est dans un contexte hollywoodien dominé par le *star system*, ne restreint-elle pas davantage encore ces possibilités, jusqu'à imposer une approche relativement « classique » à un médium plus enclin à des velléités attractionnelles, voire exhibitionnistes ?

Afin d'interroger cet apparent paradoxe, nous nous intéresserons particulièrement au film *La Légende de Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007). Réalisé avant que les évolutions technologiques ne permettent des captations en décors naturels (voir par exemple *La Planète des singes : L'Affrontement*, Matt Reeves, 2014), ce long-métrage illustre en effet une histoire mythologique nécessitant l'interaction de nombreux personnages incarnés par des stars (Angelina Jolie, Anthony Hopkins, John Malkovich, Robin Wright, Brendan Gleeson, Ray Winstone, Crispin Glover, etc.) dans des environnements diversifiés (château, champ de bataille, grotte, etc.).

12h15. Discussion

12h30-14h30. Déjeuner

Après-midi « Tintin »

14h30-15h15. « Jeu d'image, jeu d'acteur : Comment capturer le mouvement du dessin fixe ? À propos des Aventures de Tintin adaptées par Steven Spielberg (2011) » : Jean-Paul Meyer (Strasbourg)

À sa sortie en 2011, *Le Secret de la Licorne*, film de Steven Spielberg d'après l'œuvre d'Hergé, a reçu un accueil très divers. Les mêmes aspects de l'adaptation ont en effet été jugés soit très positivement, soit très négativement. Ainsi les quelques éléments nouveaux apportés par le scénario sont apparu plus ou moins dignes d'Hergé, tandis que les glissements de sens provoqués par le brassage des albums sources, et qui se traduisent par le changement de statut de certains personnages (Sakharine, par exemple), ont été perçus soit comme iconoclastes, soit comme lumineux.

En relisant la presse de cette époque, on constate que le principal point de friction du film de Spielberg est le choix de la capture de mouvement comme technique de tournage. Le pari était particulièrement audacieux : en 2011, les films entièrement tournés en *motion capture* ou en *performance capture* sont encore assez rares. *Le Secret de la Licorne* est d'ailleurs le premier long-métrage adaptant une bande dessinée dans cette technique. Et si la prouesse du réalisateur et du producteur est saluée, cela n'empêche pas d'autres critiques de se faire jour : personnages jugés rondouillards voire caricaturaux, rythme vécu comme trépidant ou explosif, etc.

Or, et c'est le point qui nous intéresse particulièrement ici, parmi toutes ces considérations, très peu sont portées au jeu des acteurs du *Secret de la Licorne*. Alors que les rôles de composition sont salués dans *Le Seigneur des anneaux*, *La Planète des singes* ou *Avatar*, il ne semble pas évident pour les spectateurs des *Aventures de Tintin* qu'il y a là, derrière les personnages de Tintin, Haddock, Dupont et Dupond, etc., des acteurs qui jouent. D'où provient cette méconnaissance ? Est-ce parce que les acteurs sont parvenus à un tel degré de performance qu'ils sont devenus invisibles ? Est-ce parce que le public, habitué aux albums d'Hergé ou à leurs adaptations en « dessins animés » n'a pas perçu la présence d'acteurs ? L'hypothèse défendue dans cette communication tient un peu de ces deux possibilités, tout en reprenant un élément signalé plus haut : *Le Secret de la Licorne* est le premier exemple de bande dessinée adaptée en capture de mouvement. Autrement dit, c'est la première fois qu'un film est la mise en scène d'un dessin animé par des acteurs. On montrera, exemples à l'appui, que la réussite de cette entreprise doit autant à la théâtralité du dessin d'Hergé qu'à la capacité des acteurs à l'interpréter.

15h15-16h. « Retrouver l'humain par la captation de son rythme : une finalité de la performance capture mise en scène à travers certaines interprétations d'Andy Serkis » : Benoit Rivière (Paris 1)

La similitude de l'équipement des acteurs en situation de *performance-capture* (ou de *motion-capture*) avec celui des individus qui, plus d'un siècle plus tôt, étaient enregistrés par Etienne-Jules Marey pour ses chronophotographies d'« homme-squelette » (selon sa propre terminologie) est troublante [1]: tenue noire, avec des « capteurs » électroniques pour les premiers et des bandes de métal brillantes pour les seconds. Dans les deux cas, un double-processus est à l'œuvre : il y a tout d'abord un phénomène de disparition de la personne derrière une représentation figurative ou abstraite, puis un effet de réapparition à partir de celle-ci, comme le soulignait Thierry Pozzo au sujet des chronophotographies de Marey : « A partir d'une image rétinienne appauvrie et déformée, le cerveau reconstruit un monde complexe, biologiquement cohérent et dans lequel nous nous retrouvons.[2] »

Par des représentations figuratives, la technique de la *performance-capture* suppose davantage un effet de déconstruction pour parvenir à cette réapparition : il est en effet possible de percevoir, derrière le personnage virtuel, l'humain qui lui donne son rythme. Ce processus est mis en scène dans certains films dans lesquels joue Andy Serkis : que ce soit derrière King Kong (*King Kong*, Peter Jackson, 2005), César (*La Planète des singes : les origines*, Rupert Wyatt, 2011 ; *La Planète des singes : l'affrontement*, Matt Reeves, 2014) ou le capitaine Haddock (*Les Aventures de Tintin : le secret de la Licorne*, Steven Spielberg, 2011), il y a une humanité qui se révèle peu à peu aux yeux des spectateurs. La transformation de l'image d'un acteur par la *performance-capture* pourrait ainsi être un moyen destiné à retrouver l'humain dans ce qu'il a de plus essentiel et de plus universel.

16h-16h45. Discussion